

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk keberlangsungan hidup suatu bangsa, yang wajib ditempuh oleh seseorang agar dapat beradaptasi di era industri 4.0 ini. Triwiyanto berpendapat bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Triwiyanto, 2021). Hal ini relevan dalam pengertian pendidikan pada Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Dari definisi tersebut terlihat bahwa pendidikan menjadi suatu yang sangat penting dalam kehidupan seseorang terutama bagi siswa. Siswa dituntut untuk menemukan potensi yang dimiliki secara mandiri, peran guru sebagai fasilitator sangat dibutuhkan siswa sebagai penunjuk arah bagi siswa untuk menemukan dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Dalam proses untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan suatu perangkat rencana pembelajaran. Perangkat tersebut disusun menjadi suatu kurikulum.

Pendidikan yang dirancang dalam sebuah kurikulum dapat memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kurikulum adalah serangkaian rencana yang mengatur mengenai tujuan, isi, materi pelajaran, dan metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sebagai panduan pembelajaran, kurikulum membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan menyusun kerangka yang jelas (Astuti, 2022). Perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki potensi untuk mengubah tujuan pendidikan, yang pada gilirannya memengaruhi perubahan dalam kurikulum. Kurikulum akan senantiasa beradaptasi dengan tuntutan dan kebutuhan saat ini, mengakibatkan perubahan yang berkelanjutan dari kurikulum dari waktu ke waktu.

Saat ini terdapat perubahan dalam kurikulum pendidikan yang semula Kurikulum 2013 dan kemudian dikembangkan lebih lanjut menjadi kurikulum terbaru yaitu Kurikulum Merdeka yang terdiri dari pembelajaran intrakurikuler yang beragam dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila (Zahir et al., 2022). Profil pelajar Pancasila memiliki enam dimensi yaitu; 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, 6) Kreatif.

Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka juga dikembalikan dalam pendekatan mata pelajaran. Pada Kurikulum Merdeka, terjadi perubahan pada nama mata pelajaran PPKn menjadi Pendidikan Pancasila. Penggantian tersebut diatur dalam Keputusan Mendikbud Ristek Nomor 56 Tahun 2022 mengenai Panduan Penerapan Kurikulum dalam upaya Pemulihan Pembelajaran. Penerapan Pendidikan Pancasila melalui Kurikulum Merdeka yang dilaksanakan pada Sekolah Dasar (SD)/setingkat, meskipun mata pelajaran PPKn berubah nama menjadi Pendidikan Pancasila, namun substansi tetap terkait dengan nilai-nilai Pancasila dan Kewarganegaraan. Tidak ada perubahan dalam karakteristik maupun isi materi Pendidikan Pancasila dibandingkan dengan PPKn, materi masih tetap fokus pada 4 komponen yaitu; Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) (Indriani, 2022). Dapat diketahui bahwa tidak ada perubahan pada elemen-elemen yang terkandung dalam mata pelajaran PPKn yang sekarang disebut sebagai mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Disetiap pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila, selalu diselipkan pesan moral yang dapat ditanamkan dan dijadikan contoh oleh siswa. Hal ini dikarenakan Pendidikan Pancasila memiliki karakteristik pendidikan nilai dan normal dan Pendidikan Pancasila tidak hanya sekedar transformasi ilmu pengetahuan, namun juga sebagai media pembentukan karakter siswa yang selaras dengan nilai-nilai pancasila. (Nurgiansah, 2021). Maka dari itu, diharapkan dengan diberikannya pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah, siswa dapat memiliki karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka tentu harus sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka, dimana kurikulum ini

mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan, pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam penggunaan teknologi (Inayati, 2022). Maka dari itu, keterampilan dan kreativitas dari seorang guru sangat diperlukan dalam menyajikan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi, karena pembelajaran yang menyenangkan memungkinkan siswa akan mudah menerima konsep materi pelajaran.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, dinilai dapat mempermudah dan mengefisienkan proses pendidikan itu sendiri melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi & Sutjipto, 2019). Dari penjelasan tersebut media pembelajaran dapat membuat materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa dapat memahami dan mencapai tujuan pembelajaran lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi guru dan siswa, diantaranya; 1) Bagi guru; Membantu menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar, membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan; 2) Bagi siswa; Memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri, memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media, memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran (Suryani, 2019). Dapat dilihat bahwa terdapat manfaat dari penggunaan media dalam pembelajaran, terutama sebagai sarana komunikasi guru dalam menyampaikan pengajaran kepada siswa sehingga dapat diterima dengan baik.

Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam rangka proses belajar mengajar memiliki berbagai macam jenis, di antaranya media audio visual, media visual, media audio dan media cetak (Rahma, 2019). Jenis media pembelajaran yang digunakan tersebut tentunya juga harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, fasilitas yang tersedia serta mendukung proses

pembelajaran tersebut. Melihat dari penerapan Kurikulum Merdeka, guru dihadapkan pada tuntutan untuk berinovasi dalam mengajar siswa dengan mengembangkan media-media yang variatif seiring mengikuti perkembangan zaman. Tetutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dirasa butuh media yang variatif supaya materi tidak terasa membosankan bagi siswa. Penggunaan media yang juga berguna untuk membantu siswa untuk memahami materi dalam proses pembelajaran.

Namun berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan peneliti melalui wawancara dengan guru wali kelas IV di SDN Rambutan 03 Pagi Jakarta Timur, guru mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas PowerPoint (PPT), terkadang video yang berkaitan dengan materi dari Youtube yang ditampilkan melalui proyektor. Guru menyadari penggunaan media tersebut masih kurang memberikan hasil yang maksimal, ditunjukkan dengan siswa cenderung tidak fokus dan sering merasa bosan setiap pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran. Alasan guru menggunakan media yang kurang variatif yaitu akibat adanya keterbatasan waktu dalam pembuatan media.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa belum dapat memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai media dalam pembelajaran dengan maksimal dikarenakan kurangnya pengetahuan guru dalam memaksimalkan penggunaan teknologi. Menurut guru terdapat banyak jenis media yang berbasis teknologi yang dapat membuat siswa lebih tertarik dalam belajar Pendidikan Pancasila, akan tetapi guru hanya memiliki kemampuan sekadar membuat media PPT dan menampilkannya pada proyektor.

Hal ini sejalan dengan pendapat siswa melalui kuesioner analisis kebutuhan yang disebar oleh peneliti. Siswa menyebutkan bahwa media yang biasa digunakan guru ketika mengajar di kelas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila hanya media PPT. Sebanyak 40% siswa menjawab bahwa masalah yang sering dijumpai dalam belajar Pendidikan Pancasila di kelas yaitu media kurang bervariasi, sisanya 26,7% menjawab mudah merasa bosan, 20% menjawab sumber buku terbatas,

13,3% menjawab materi terlalu banyak dan sulit untuk dipahami. Kemudian sebanyak 100% siswa menjawab sangat membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Melalui wawancara dengan guru, peneliti juga bertanya kepada guru terkait materi yang dirasa sulit oleh siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru menyebutkan materi yang cukup dirasa sulit yaitu materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan. Guru menjelaskan bahwa materi tersebut cukup dirasa sulit oleh siswa dikarenakan kurangnya pengetahuan siswa terkait keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Mayoritas siswa hanya mengetahui kebudayaan budaya Betawi saja dikarenakan budaya Betawi sering muncul pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Beberapa siswa juga hanya mengetahui budaya dari daerah mereka sendiri. Guru melihat penyebab dari kesulitan tersebut dikarenakan; 1) siswa zaman sekarang tidak begitu tertarik untuk mengetahui budaya-budaya yang ada di Indonesia, siswa lebih tertarik dengan budaya luar negeri seperti lagu ataupun dance KPOP dan Barat, 2) sumber belajar terbatas dikarenakan sekolah belum mendapatkan buku paket Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka dari pemerintah, 3) kurangnya pengenalan mendalam tentang budaya lain di lingkungan sekolah.

Berkaitan dengan permasalahan kurangnya pengetahuan siswa terhadap kebudayaan-kebudayaan yang ada di Indonesia dan juga pemahaman tentang kebinekaan, guru menyebutkan hal ini berdampak memicu sikap diskriminatif dan menurunnya sikap toleransi antar siswa, hingga terjadinya perundungan yang masih sering terjadi tidak hanya di kelas, namun juga sampai di lingkungan sekolah. Guru sering menemukan siswa memperlakukan teman yang berbeda budaya secara berbeda, baik dalam memilih teman, bermain, maupun dalam aktivitas kelompok di kelas. Guru juga terkadang masih menemukan perundungan yang terjadi karena perbedaan adat atau keyakinan agama seperti siswa yang suka mengolok-olok temannya yang memiliki perbedaan aksen, warna kulit, agama, ataupun kebiasaan unik yang mereka miliki.

Permasalahan tersebut didukung dengan terdapat kasus di lingkungan siswa Sekolah Dasar, keberagaman seringkali tercermin dalam pola interaksi yang

terbatas. Siswa yang rajin cenderung hanya bergaul dengan sesama siswa rajin. Selain itu, interaksi antar siswa dengan keyakinan berbeda juga terhambat. Misalnya, siswa beragama Islam lebih sering berkomunikasi dengan teman yang seagama. Hal ini terjadi karena kurangnya sikap toleransi, seperti menerima, menghargai, dan menghormati perbedaan (Anggraeni et al., 2022). Kurangnya pemahaman ini berpotensi menimbulkan konflik atau ketegangan di antara siswa.

Selain itu, menurut data terbaru dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa kasus perundungan (bullying) di kalangan anak-anak, terutama siswa Sekolah Dasar (SD), meningkat signifikan. Tingkat bully paling banyak terjadi pada jenjang pendidikan SD yang mencapai 26%, diikuti jenjang SMP 25% dan siswa SMA mencapai 18,75% (Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), 2023). Dapat dilihat bahwa kasus perundungan terhadap anak-anak paling banyak didominasi oleh peserta didik di sekolah dasar, permasalahan perundungan pada anak cukup beragam, seperti anak di bully secara verbal dan fisik oleh teman-teman di sekolahnya, serta saling ejek di dunia maya dan persekusi di dunia nyata .

Guru menyebutkan dampak lainnya dari permasalahan kurangnya pemahaman siswa pada Unit 3 Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan yaitu berdampak pada hasil belajar siswa pada Penilaian Tengah Semester (PTS) muatan pelajaran Pendidikan Pancasila semester genap tahun pelajaran 2023/2024 yang menyatakan bahwa dari 30 siswa kelas IV A terdapat 18 siswa (60%) yang nilainya belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 79-89, sedangkan 12 siswa (40%) nilainya telah mencapai KKTP.

Berdasarkan kuesioner yang telah diberikan melalui Google Form kepada siswa kelas IV SDN Rambutan 03 Pagi Jakarta Timur, didapatkan informasi 70% siswa menjawab kesulitan dalam melakukan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Unit 3 Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan. Kebanyakan siswa memberikan alasan kesulitan memahami materi tersebut dikarenakan kebudayaan Indonesia sangat banyak sehingga sulit untuk mencari tahu dan menghafalkannya. Beberapa siswa lainnya menjawab seperti merasa bosan dan tidak tertarik terhadap materi tersebut dan hanya mengetahui budaya asal daerahnya sendiri.

100% siswa sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik dengan tujuan agar dapat memberikan informasi mengenai keberagaman budaya lainnya yang ada di Indonesia, sehingga dapat meningkatkan wawasan, pemahaman dan memudahkan mereka dalam pembelajaran khususnya materi tersebut. Sebanyak 70% siswa memilih tertarik dengan media e-comic (komik digital), 96,7%% siswa tertarik dengan media yang terdapat gambar, dan 100% siswa tertarik dengan media yang berbentuk digital sehingga dapat digunakan kembali dengan membukanya pada handphone.

Hal ini sesuai dengan harapan guru kelas IV dengan adanya media pembelajaran yang bisa dijadikan media penunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan, yang memanfaatkan teknologi sehingga media tersebut tidak hanya bisa digunakan di sekolah, tetapi juga bisa digunakan di rumah untuk dipelajari oleh siswa secara masing-masing. Diharapkan siswa dapat terus mengulang melihat kebudayaan-kebudayaan yang ada di Indonesia melalui media tersebut sampai secara tidak langsung dapat menghafalnya. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti menanyakan berapa jumlah provinsi yang menjadi sasaran guru untuk dapat diketahui kebudayaannya oleh siswa. Guru menjawab sarannya setengah dari jumlah provinsi yang ada di Indonesia saat ini yaitu sebanyak 16 provinsi.

Berkaitan dengan permasalahan yang terjadi, peneliti akan membuat suatu alternatif media pembelajaran yang layak, praktis dan dapat membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan. Langkah-langkah dalam pemilihan media pembelajaran dimulai dengan menganalisis kebutuhan (need assesment) media pembelajaran. Pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran hendaknya memperhatikan perspektif teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis. Harus memperhatikan faktor-faktor seperti kemampuan intelegensia, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan siswa untuk belajar (Ananda & Amiruddin, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, gaya belajar siswa pada kelas IV di SDN Rambutan 03 sangat beragam, ada yang memiliki gaya belajar visual, auditori, tetapi lebih dominan visual. Menurut guru hal ini terlihat pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila ketika guru menggunakan media berupa gambar, baik dalam PPT ataupun pada kertas. Akan tetapi guru juga tidak bisa terlalu sering menyiapkan media gambar ataupun PPT dikarenakan adanya keterbatasan waktu dalam membuatnya

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah peneliti lakukan melalui wawancara dengan guru dan menyebarkan kuesioner pada siswa, peneliti jadi mengetahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa lebih cenderung menyukai media yang disertai gambar yang menarik, menyenangkan dan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pada Unit 3 Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan. Oleh karena itu peneliti akan melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran e-comic yang berisikan materi-materi Unit 3 Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan.

E-comic merupakan pilihan yang tepat karena dapat membantu siswa memahami materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan dan mengenal lebih kebudayaan-kebudayaan yang ada di Indonesia melalui gambar-gambar dan teks berkaitan dengan kebudayaan sesuai dengan gaya belajar siswa yang sebagian besar visual. Selain itu komik digital juga membantu mempermudah siswa dalam kegiatan pembelajaran karena bentuk-bentuk dan gambar yang ada di dalam komik, mampu mengkonkretkan materi-materi yang bersifat abstrak (Ernawati, 2020).

Berkaitan dengan kemampuan komik yang dapat mengkonkretkan materi-materi yang bersifat abstrak, hal ini berguna bagi siswa yang membutuhkan gambaran konkret dalam pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Piaget bahwa pada usia 7-11 tahun termasuk dalam tahapan operasional konkret dimana cara berfikir anak masih nyata belum bisa berfikir secara abstrak (Mubarok et al., 2023). Siswa kelas IV berada pada rentang umur 9-11 tahun sehingga membutuhkan media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran konkret. Komik bisa menjadi salah satu media pembelajaran yang memberikan gambaran konkret. Pada materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan, media komik dapat memberikan

gambaran-gambaran kebudayaan-kebudayaan di Indonesia seperti pakaian adat, makanan khas daerah, dan lain-lain.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi seperti e-comic dapat digunakan untuk menyampaikan pesan karena tampilannya yang menarik, yang umumnya disebut sebagai komik elektronik atau komik digital (Rezania et al., 2023). Sehingga dapat diketahui bahwa komik memiliki potensi sebagai media pembelajaran, karena dapat disusun sesuai dengan materi yang akan disampaikan, memungkinkan penyampaian pesan dengan efektif karena tampilannya yang menarik.

Peneliti akan mengembangkan e-comic yang dapat diakses melalui gadget. Hal ini dikarenakan melihat kecenderungan anak zaman sekarang yang tidak luput menggunakan gadget disetiap kesempatan. Peneliti berharap siswa tidak hanya menggunakan gadget hanya untuk sebagai hiburan, namun juga bisa sebagai sarana untuk belajar. Melalui media e-comic yang dapat selalu diakses melalui gadget, dapat membuat siswa lebih tertarik untuk memahami pembelajaran karena dapat dibaca kapan dan dimana saja. Hal ini sesuai dengan penelitian Adywinata dan Wiyasa bahwa media pembelajaran komik digital disajikan secara virtual/digital yang dapat digunakan secara fleksibel, sangat praktis dan dapat dibaca kapan dan dimana saja melalui berbagai media elektronik seperti handphone, dsbnya. (Adywinata & Wiyasa, 2022).

Maka dari itu, pengembangan e-comic sebagai media pembelajaran dianggap sebagai pilihan media yang tepat. Selain keunggulan yang telah dijelaskan sebelumnya terkait penggunaan komik, penerapan komik sebagai media pembelajaran digital dinilai sangat relevan dengan kecanggihan teknologi yang sudah menjadi bagian akrab bagi siswa. Media pembelajaran ini akan menarik bagi siswa karena menggabungkan unsur visual dan digital melalui format komik.

Adapun penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wulandari & Suniasih pada tahun 2022, yang berjudul “Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik literasi berbasis

kontekstual materi hak dan kewajiban muatan PPKn kelas V layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Wulandari & Suniasih, 2022).

Penelitian yang mendukung lainnya dilakukan oleh Solihah, dkk pada tahun 2022, yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital telah memperoleh kelayakan dari ahli materi dan media yaitu sangat layak, efektif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Siswa dan guru juga memberikan respon positif dan memperoleh presentase yang artinya sangat baik. Sehingga media komik digital sudah sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan (Solihah et al., 2022).

Penelitian yang mendukung lainnya dilakukan oleh Fitri dkk pada tahun 2023, yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital layak dan efektif digunakan pada proses pembelajaran PKN untuk meningkatkan hasil belajar pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV SD (Fitri et al., 2023).

Penelitian yang mendukung lainnya dilakukan oleh Simanungkalit, dkk pada tahun 2024, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Comic Strips Creator Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis comic strips creator memiliki tingkat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan yang baik dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PKN siswa kelas V sekolah dasar (Simanungkalit et al., 2024).

Penelitian yang mendukung lainnya dilakukan oleh Candrayani, dkk pada tahun 2024, yang berjudul “Meta Analisis: Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya manfaat yang signifikan pasca diaplikasikannya media komik sebagai media yang digunakan dalam mengajari di sekolah dasar. Secara keseluruhan keberadaan media komik dan pengaplikasiannya

dalam proses belajar mengajar di sekolah dapat menjadi pendekatan yang optimal dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan pengalaman belajar siswa. Dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif, komik dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik bervariasi, dan efektif bagi siswa sekolah dasar (Candrayani et al., 2024).

Menindaklanjuti dari permasalahan yang dihadapi dan didukung oleh penelitian terdahulu, peneliti memutuskan untuk mencari solusi dengan melakukan “Pengembangan E-Comic KEMBARA Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Pada Materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan”. Kebaharuan penelitian ini mengembangkan media e-comic yang disertai audio pada setiap panel komik. E-comic akan berisikan cerita yang bermuatan memberikan informasi-informasi terkait keberagaman budaya pada 16 provinsi di Indonesia (setengah dari jumlah 38 provinsi di Indonesia). E-comic ini menjadi suatu elemen pendorong yang masih tergolong baru untuk diterapkan dalam kebutuhan pembelajaran yang semakin beragam. E-comic ini merupakan media yang ekonomis dan mudah diakses, sehingga dapat digunakan melalui link website. Sehingga target penggunaan media hanya diperuntukkan bagi siswa SD perkotaan yang memiliki handphone dan kuota internet yang memadai untuk dapat mengakses media dengan mudah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Unit 3 Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan kelas IV sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang dapat teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kurang menarik dan belum bervariasi
2. Siswa kesulitan dalam belajar Pendidikan Pancasila khususnya pada Unit 3 Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan
3. Siswa kesulitan dalam menghafalkan kebudayaan-kebudayaan Indonesia yang sangat beragam
4. Terjadinya penyimpangan karakter akibat kurangnya pemahaman siswa terhadap sikap toleransi keberagaman dan kebinekaan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti membatasi penelitian yaitu dengan melakukan pengembangan *E-Comic* KEMBARA (Keberagaman Budaya di Nusantara) sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar pada materi Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan *E-Comic* KEMBARA sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD pada materi Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan?
2. Apakah media *E-Comic* KEMBARA layak sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD pada materi Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Setelah dilaksanakan penelitian ini, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan antara lain :

1. Secara Teoritis
Diharapkan media *E-Comic* KEMBARA yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar dan siswa dapat lebih mudah memahami materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan serta bertambah wawasannya mengenai keberagaman kebudayaan yang ada di Indonesia.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta bisa menginspirasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan efektif untuk siswa.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat :

- 1) Membantu siswa dalam memahami materi Unit 3 Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- 2) Siswa menjadi lebih tertarik dengan keberagaman dan kebudayaan yang ada di Indonesia
- 3) Dapat meningkatkan antusiasnya siswa dalam belajar sampai memberikan dampak positif pada hasil belajarnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila
- 4) Dapat memberikan dampak positif pada siswa untuk bisa lebih memahami sikap toleransi keberagaman

c. Bagi Peneliti selanjutnya

Pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan referensi atau acuan bagi peneliti selanjutnya, khususnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran *e-comic*, sehingga dapat melakukan pengembangan produk (media) yang lebih baik.